GAME OVER

Número 152 • 24 Noviembre 2017




NINTENDO SWITCH
DISEÑA TU COCHE.
HAZLO INVENCIBLE.
CONSIGUE LA GLORIA.
#GEARCLUBUNLIMITED
GEAR·CLUB
UNLIMITED
eden GAMES
MICROIDS
mdm
2017 Meridiem Games. Todas las marcas y logotipos son propiedad de sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados.

SUMARIO



08 LEGO Marvel Super Heroes 2

EN ESTE NÚMERO...



Director:
ÓSCAR SANTOS
oscar@medipress2000.com
Redacción:
PENÉLOPE, GRENOUILLE, JAIME MR. HYPE, ZIRALERD

Impresión:
MEDIPRESS2000
GRÁFICAS 82
Distribución: ASM

Comercializa
DEMANDA COMUNICACIÓN Y MK

Edita
MEDIPRESS 2000
C/ Juan de Herrera 27
San Sebastián de los Reyes.
28703 Madrid
Teléfono.: 91 425 00 54
Fax: 91 425 04 12
medipress@medipress2000.com
www.medipress2000.com

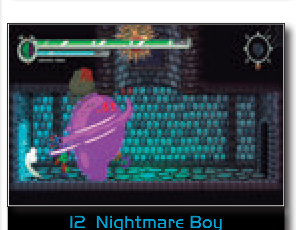
Publicidad:
PABLO MARTÍNEZ-MORÁS HERRERO
martinez@medipress2000.com
SERAFÍN CAÑAS MANZANO
serafin@medipress2000.com

Depósito Legal:
M 17548 2005

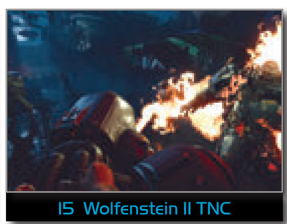


06 Gear Club Unlimited

10 Syberia



12 Nightmare Boy



15 Wolfenstein II TNC



19 Assassin's Creed Origins

>>> El problema de los micropagos

La polémica de las últimas semanas se ha centrado en el tema de los micropagos en los juegos. Algo que no sienta nada bien entre la comunidad de jugadores, especialmente dado que ya se paga precio completo por el juego en el lanzamiento. El caso más notable ha sido el de Star Wars Battlefront II, del que hace unos meses medio mundo alababa su decisión de eliminar el pase de temporada con nuevos escenarios que tanto se criticó en su antecesor. En esta ocasión, el problema reside en las llamadas cajas de botín, que mediante el pago de dinero real nos permitía desbloquear héroes y mejoras en las armas. Algo que también podíamos conseguir con dinero del juego, pero en un sistema de progresión completamente desproporcionado, que hacía que se tuvieran que invertir decenas de horas de juego para desbloquear a personajes como Luke o Vader. EA respondió rápidamente eliminando el pago con dinero real "de forma temporal mientras realizan determinados ajustes". Veremos si a tiempo o no.

NOTI
CIAS

BadLand Games apuesta fuerte por Switch

Lanza algunos de sus éxitos para la nueva consola

En las últimas semanas hemos asistido al lanzamiento de varios juegos por parte de la joven distribuidora española para la consola de Nintendo. Por orden, el día 14 llegaba Cartoon Network Battle Crashers y Monster Jam Crush It!. Esa misma semana, el día 17, hacía lo propio Ginger Beyond the Crystal. A la semana siguiente, el día 21 llegaba Dead Synchronicity y al día siguiente, 22, la edición física de RiME incluyendo una de coleccionista igual a la que saliera en su día para las otras, con mapa de tela de la isla, libro de arte, y CD con la banda sonora. Y el último en anunciarse ha sido Lumo (en la imagen superior), que saliera en PS4 y PSV el año pasado con gran éxito. Como véis, muchos y muy buenos juegos que llegan a Switch para hacernos pasar muchas horas de entretenimiento.





Farming Simulator

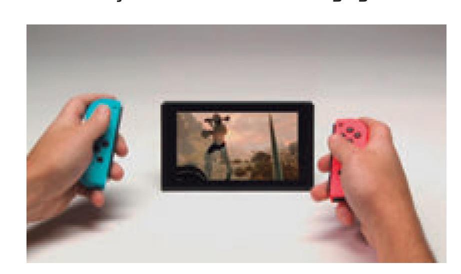
Nuevas ediciones

Para todos aquellos jugadores que disfrutan de la simulación en general y de la saga Farming Simulator en particular, hay buenas noticias. BadLand Games lanza dos nuevas entregas: por un lado, Farming Simulator Nintendo Switch Edition, para Switch, y por el otro, Farming Simulator 17 Platinum Edition para PC/Mac, PS4 y Xbox One.

Doom y Skyrim

Bethesda se pasa a Switch

En la primera quincena de noviembre los usuarios de Switch hemos tenido el lujo de contar con dos lanzamientos únicos de Bethesda: Doom y Skyrim, con un resultado francamente espectacular y notable. A pesar de la diferencia de capacidad, la apuesta ha sido excelente y las primeras horas de juego nos han dejado un sabor de boca muy agradable.



Corsa Driving

Las sensaciones de un auténtico piloto

Blade anuncia la comercialización del asiento de conducción Corsa Driving de su sello propio FR-Tec. Con juegos como Gran Turismo Sport, Project Cars 2 o F1 2017, tenemos en este asiento un aliado a la hora de conseguir la sensación perfecta de simulación sobre ruedas. Cuesta 329,99€ y tiene chasis de acero, soporte de volante y pedales con ajuste de altura y distancia y mecanismos plegables para su almacenaje. Tanto los pedales como el volante son compatibles con los volantes Logitech G27, Logitech G29 y Thustmaster T500 RS.

>>>Wolfenstein II The New Colossus
Bethesda ha hecho público el contenido del pase de temporada de su nuevo juego (incluido en la edición Deluxe), que se compondrá de 3 nuevas historias en las que continuaremos con la lucha por liberar EE. UU. de la ocupación nazi.

>>>Star Wars Battlefront II
Ya está disponible el nuevo juego basado en el universo Star Wars, a escasos días del estreno en cines del octavo episodio, en el que se basa el primer contenido temático gratuito incluyendo nuevos héroes como Finn y Capitán Phasma y un nuevo capítulo en la historia de Iden Versio.

>>>Rocket League
En un anuncio por sorpresa, Warner ha desvelado que pasará a ser distribuidor en nuestro país de los juegos de Psyonix. Concretamente, en diciembre nos llegará una edición en formato físico de su gran éxito, Rocket League, tanto en Xbox One como en PS4, aunque todavía no han revelado los detalles de lo que contendrá.



EL CLÁSICO DE LA CIENCIA FICCIÓN
COMO NUNCA ANTES LO HABÍAS VISTO
ESTRENO EN CINES
A PARTIR DEL
5 DE DICIEMBRE
SCHWARZENEGGER
TERMINATOR 2
EL JUICIO FINAL
3D
© 1991 STUDIOCANAL. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS
RESTAURADA Y REMASTERIZADA
EN 4K Y 3D
39ESCALONES
WWW.39ESCALONES.ES
WWW.FACEBOOK.COM/TERMINATOR2VERSION2017/
STUDIOCANAL
VIVE UNA EXPERIENCIA ÚNICA, POR TIEMPO LIMITADO:
EL MEJOR CINE DE LOS 80 Y 90 EN LA GRAN PANTALLA
29
DICIEMBRE
EN CINES
STEVEN SPIELBERG
PRESENTA
GREMLINS
GREMLINS
CON ZACH GALLIGAN
PHOEBE CATES-HOYT AXTON-POLLY HOLLIDAY-FRANCES LEE McCAIN
MUSICA DE JERRY GOLDSMITH-PRODUCTORES EJECUTIVOS STEVEN SPIELBERG-
FRANK MARSHALL-KATHLEEN KENNEDY-ESCRITA POR CHRIS COLUMBUS
PRODUCIDA POR MICHAEL FINNELL-DIRIGIDA POR JOE DANTE
AMBLIN
TECHNICOLOR
FROM WARNER BROS
A WARNER COMMUNICATIONS COMPANY

PRE
VIEW

Eden Games
1 Diciembre 2017
Nintendo Switch



Gear Club Unlimited

El primero simulador de coches para Switch

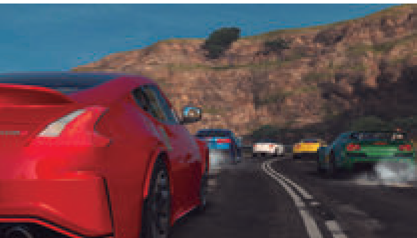
En la reciente Madrid Gaming Experience celebrada en el IFEMA a finales de octubre tuvimos la oportunidad de probar en el stand de Meridiem Games este simulador de coches, primero que llega a la nueva consola de Nintendo.
Las sensaciones no pudieron ser más positivas. En el rato que estuvimos jugando, disfrutamos de un juego que permite sentir la velocidad de conducir algunos de los coches más llamativos y deseados del panorama del motor. Gracias a la capacidad sensora de los mandos, podemos usarlos para ayudarnos a la hora de girar el volante como lo hacemos en la realidad. El juego cuenta con trazada en pantalla para indicarnos los momentos en los que frenar y el mejor camino a seguir. Pero además, Gear Club Unlimited cuenta con un garaje entre carreras muy especial. Podemos y debemos mejorarlo continuamente para conseguir mejoras para nuestros coches. Es fundamental para mejorar sus prestaciones y poder afrontar los diferentes retos que nos irá proponiendo el juego en cada circuito que visitemos desde un mapa.
Gear Club es un juego que hará las delicias de los aficionados a la conducción en Switch, el primero de su categoría, a la venta a tiempo para ser un gran regalo navideño. ✍ Grenouille

>>>Un Ampio Surtido de Vehículos

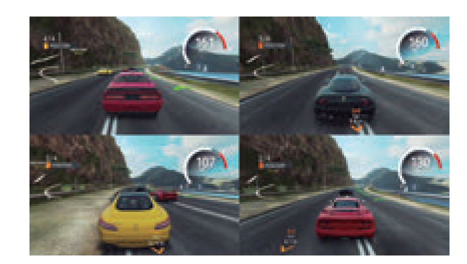
Como es habitual en este tipo de juegos, se ofrece al usuario un completo abanico de coches en los que demostrar nuestra habilidad al volante. Los principales fabricantes estarán presentes en Gear Club Unlimited, incluyendo algunos como Mercedes, BMW, McLaren, Pagani o Bugatti, por citar unos cuantos. Eso sí, no contaremos con cientos de ellos, solo 30 pero perfectamente recreados. A veces es mejor calidad que cantidad.

>>>Mejor en Compañía

Es una de las mejores cualidades de Switch, el juego compartido. Bien sea en la TV o en la unidad portátil con dos mandos, Gear Club Unlimited permite dividir la pantalla y disfrutar de emocionantes carreras con un amigo en los más de 200 circuitos que compone su extenso abanico de localizaciones.









Las carreras de coches llegarán en breve a Switch con un título que promete muchas horas de diversión.

NINTENDO SWITCH

JUEGA CUANDO QUIERAS, DONDE QUIERAS Y COMO QUIERAS

La aventura que marcó una época.
La saga que encumbró un género.
La heroina que conquistó una generación.

Syberia 2

Syberia
B. SOKAL

SYBERIA Y SYBERIA 2 YA DISPONIBLES PARA NINTENDO SWITCH.



2017 Meridiem Games. Todas las marcas y logotipos son propiedad dde sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados.



RE
VIEW

Warner Bros I.E.
PEGI 7
Xbox One • PlayStation 4 • PC



LEGO Marvel Super Heroes 2

La aventura más grande a través del tiempo



>>>Contenidos descargables

Matt Ellison nos confirmó que el juego contará con un Season Pass bajo el que encontraremos diferentes personajes añadidos, basándose en próximas películas de Marvel que están por estrenarse en los próximos meses, como es el caso de Black Panther.

>>>Un toque diferente

Hay pequeños y sutiles cambios en el juego que, a pesar de ello, se agradecen y le da un aire renovado. Como en el menú de pausa ver la carta de cada personaje con una descripción de características, un perfil y el primer cómic en el que apareció. O la barra de vida encima de la cabeza de los enemigos. Detalles que mejoran y completan un juego ya de por sí excelente.

Esperábamos con ganas el nuevo videojuego de LEGO, continuación del gran éxito de hace unos años, del que solo en España, se han vendido más de 200.000 unidades entre las diferentes plataformas. Matt Ellison, Productor Asociado de TT Games para el juego, estuvo en Madrid presentando el mismo un día antes de su lanzamiento, desvelando algunos detalles del mismo, al que hemos jugado con ganas estos días para traeros el análisis que tenéis a continuación.

Lo primero, es decir que seguramente sea el juego más largo de la saga. Un total de 20 misiones nos esperan cuando iniciemos la aventura ayudando a Nova Prime a defenderse de la amenaza de Kang el Conquistador junto a Star Lord, Gamora y Drax. Después, visitaremos diferentes lugares del universo Marvel, incluyendo lugares del pasado y del futuro como Egipto, Wakanda, Manhattan, Asgard, el Viejo Oeste o la Inglaterra Medieval. En todos ellos, como siempre debemos además de completar las tareas que conforman la historia, rescatar a Stan Lee, conseguir los minikits y un personaje oculto.



Todo en el juego está diseñado para vivir una experiencia igual a las películas de Marvel. Desde el principio, con la canción Come and get your Love (que incluso podemos ponernos durante la partida), hasta los guiños de los chistes de cada personaje o los escenarios a los que hacíamos referencia. Siempre pensando en hacernos disfrutar a tope de un juego que nos enganchará muchas horas, primero con la historia y luego buscando completar los coleccionables para acabarlo al 100%. Absolutamente imprescindible, especialmente para los fans de LEGO y/o Marvel. ✍ Grenouille

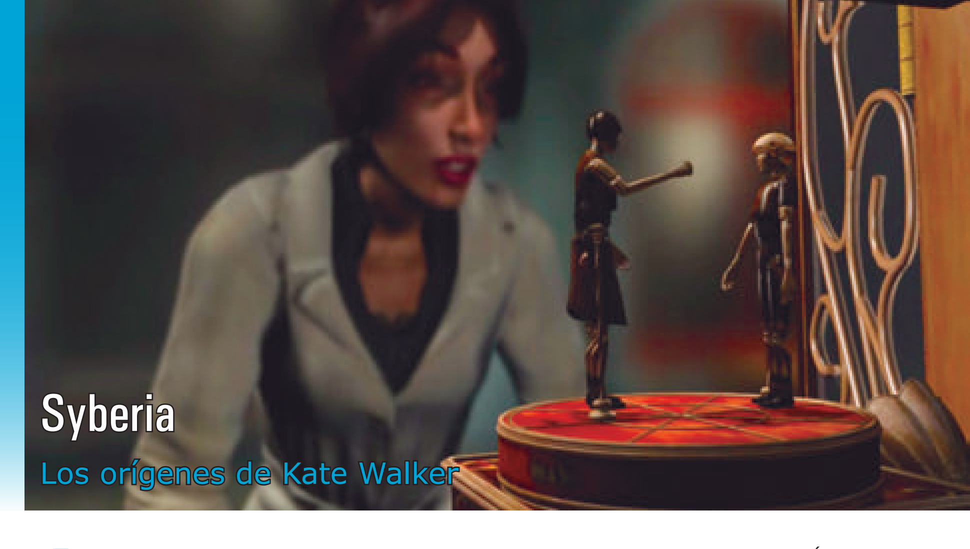


El creador de personajes es muy potente, pudiendo diseñar nuestro héroe con total precisión.


SAW VIII
JIGSAW HA VUELTO
EN CINES 24 DE NOVIEMBRE
UN ESTRENO DE LIONSGATE TWISTED PICTURES PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE BURG/KOULES/HOFFMAN "JIGSAW" MATT PASSMORE CALLUM KEITH RENNIE CLÉ BENNETT HANNAH EMILY ANDERSON
DISEÑO DE VESTUARIO STEVEN WRIGHT MÚSICA CHARLIE CLOUSER MONTAJE KEVIN GREUTERT DISEÑO DE PRODUCCIÓN ANTHONY COWLEY DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA BEN NOTT, ACS PRODUCTORES EJECUTIVOS DANIEL JASON HEFFNER
JAMES WAN LEIGH WHANNELL STACEY TESTRO PETER BLOCK JASON CONSTANTINE PRODUCIDA POR GREGG HOFFMAN OREN KOULES MARK BURG ESCRITA POR JOSH STOLBERG & PETER GOLDFINGER DIRIGIDA POR LOS HERMANOS SPIERIG
DeAPlaneta
twisted pictures
LIONSGATE

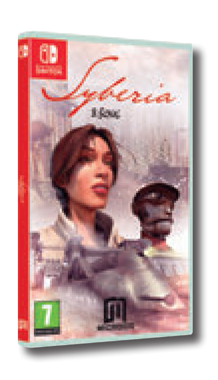
RE VIEW

Meridiem Games
PEGI 7
Nintendo Switch



Syberia

Los orígenes de Kate Walker



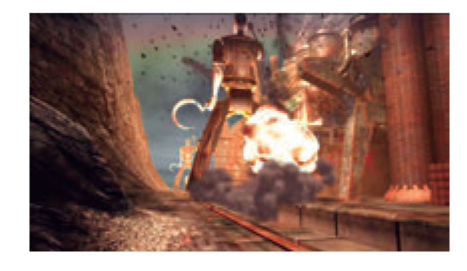
>>>Control algo diferente

El hecho de no contar con un ratón modifica el sistema de control original. Lo más destacable es que a la hora de pasar por diferentes opciones en pantalla, mover la elección no siempre es todo lo intuitivo que nos gustaría. Esto es debido a que no movemos el cursor hacia donde pulsamos, sino que el sistema lo mueve de forma cíclica a través de un patrón predefinido y que no siempre se corresponde con el que nuestra lógica nos dice. Algo a lo que tenemos que acostumbrarnos pero que tras unos minutos, no supone mayor problema.

Algunos de vosotros es casi seguro que no conozcáis a la abogada Kate Walker. Protagonizó hace 15 años una maravillosa aventura gráfica en PC de la que en 2009 tuvimos su continuación y hace unos meses su tercera parte. Ahora se editan todas en Switch de la mano de Meridiem Games en el caso de España, excusa suficiente para que repasemos cómo es el juego y lo que ofrece.

Diciendo que es exactamente igual al original de PC, ya muchos se harán una idea de lo que hablamos. Entornos bellamente realizados y personajes en pseudo 3D que se mueven por el escenario con lo que es más importante, una interesante y atractiva historia detrás para mantenernos pegados a la pantalla. Kate es una abogada que va a cerrar a la región de los Alpes Franceses una compra/venta de una fábrica de autómatas. Sin embargo, a su llegada asiste al entierro de la heredera de la misma, momento en el que debe buscar al hermano de ésta, al que se creía muerto, para tratar de acabar con la transacción. Durante el viaje por la parte más oriental de Europa vivirá emocionantes aventuras, especialmente en compañía de Óscar, un autómata que no se separará de ella.

Como decíamos, el juego es clavado al original, incluyendo voces en castellano. Ni que decir tiene que la principal característica de esta reedición es la posibilidad de jugar donde queramos gracias a la portabilidad de la consola de Nintendo, pudiendo disfrutar de la aventura en la TV pero sin perder de vista que podemos continuar la aventura en cualquier momento. Y sobre todo, recuperar una de las mejores aventuras creadas en PC a principios de siglo para una generación que por edad, en su momento no pudo disfrutar. ✍ Grenouille





Cada escenario está creado con gran nivel de detalles y son iguales al original de PC.



DEL PRODUCTOR EJECUTIVO DE *LA BRUJA*



SEGARRA FILMS PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE CAVE PAINTING PICTURES/JOBRO EN ASOCIACIÓN CON 120DB, XYZ FILMS Y THE SALT COMPANY. UNA PELÍCULA DE JEREMY GILLESPIE Y STEVEN KOSTANSKI "THE VOID" AARON POOLE · DANIEL FATHERS · KATHLEEN MUNROE · ELLEN WONG ART HINDLE Y KENNETH WELSH MONTAJE CAM McLAUCHLIN DISEÑO DE PRODUCCIÓN HENRY FONG FOTOGRAFÍA SAMY INAYEH PRODUCCIÓN EJECUTIVA TODD BROWN · DAVID WATSON · JAMES NORRIE STEVE HAYES · PETER GRAHAM · ROSS M. DINERSTEIN · JEREMY PLATT · MIC FORSEY Y LON MOLNAR COPRODUCTORES JENNIFER PUN · RACHEAL FORBES · PETER KUPLOWSKY ROSALIE CHILELLI · COLIN GEDDES Y KATARINA GLIGORIJEVIC PRODUCIDA POR CASEY WALKER Y JONATHAN BRONFMAN ESCRITA Y DIRIGIDA POR JEREMY GILLESPIE Y STEVEN KOSTANSKI

JOBRO · 120dB FILMS · SEGARRA FILMS · XYZ FILMS · salt.

"PURO TERROR CÓSMICO."
-SLASH FILM

EN TUS PESADILLAS EL 8 DE DICIEMBRE

RE
VIEW

BadLand Games
PEGI 7
Xbox One • PlayStation 4 • PC



Nightmare Boy

Plataformas de pesadilla





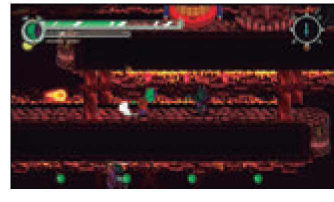
>>>Un mapeado extenso

El escenario del juego es bastante amplio y podemos verlo pulsando el botón o tecla correspondiente. No hace falta explorar todo entero, podemos acabar el juego yendo directamente a la localización de los jefes finales a los que hay que derrotar, aunque emplear tiempo en hacerlo será de agradecer para disfrutar de todo el trabajo realizado.

>>>Sólo en digital

El juego solo aparece en formato digital para su compra/descarga desde las tiendas de Xbox, PlayStation y Steam. Siendo un título que empezó como pruebas de programación, es sorprendente que haya terminado en un juego comercial con buena acogida por parte de prensa y público.

BadLand Games sigue con su apuesta claro en los juegos indie con este título del estudio madrileño The Vanir Project, compuesto por dos personas trabajando desde sus respectivas casas y que han sacado adelante este arcade de estilo metroidvania (nombre que reciben los juegos basados en dos clásicos como Metroid y Castlevania) en 2.5D, que viene a ser la clásica perspectiva lateral con algo de profundidad en algunas situaciones. Nuestro papel es el de Billy, un niño que una noche se convierte en Rolok y entra en un mundo de pesadilla junto a otros 10 chavales a los que tiene que rescatar. A medida que lo vamos logrando, obtenemos nuevos poderes con los que sobrevivir en un universo aterrador y tétrico en cada pantalla que visitamos, desvelando la historia que hay detrás de los sucesos que vivimos.



Como decíamos, Nightmare Boy es un juego de plataformas y aventura en el que podemos saltar, disparar, golpear y esquivar a la multitud de enemigos que nos encontraremos. Como curiosidad, grabar la partida no saldrá gratis, sino que nos costará una cantidad de gemas, de modo que no podamos abusar de esta función y se necesite un poco de valor para avanzar lo máximo posible antes de salvar.

Gráficamente el juego es precioso, con decorados y personajes realizados a mano, guardando un estilo retro de la época de los 16 y 32 bits, al que incluso podemos añadir o quitar un filtrado retro que simula las televisiones de tubo con sus características rayas y curvatura en la imagen. Ayudado de una banda sonora compuesta por un virtuoso de la música como es Vic Hernand, y una animación de Billy efectiva y limpia, conforman un juego completo, que encandilará a los aficionados al género. Sin voces pero sí con todos los textos en castellano, tenemos aseguradas muchas horas de diversión, especialmente si elegimos la dificultad más alta. ✍ Grenouille



Arriba a la derecha encontramos el selector de arma cargada pudiendo cambiar en cualquie momento.



Cuphead

El arcade más difícil que hemos jugado nunca

RE VIEW

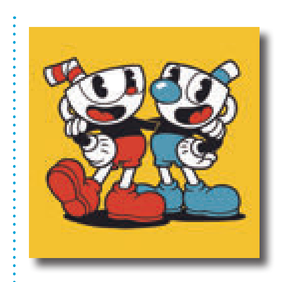
Microsoft
PEGI 3
Xbox One • PC

La ópera prima de StudioMDHR por fin vio la luz a finales de septiembre tras estar en desarrollo durante 7 años. Lo hemos visto en varias presentaciones de juegos independientes realizadas por Microsoft (el juego es exclusivo de Xbox One y PC) y cada vez nos gustaba más y nos enamoraba con su sencillez y estilo único.

Ya es el momento de analizar si tanto esfuerzo realizado por los hermanos Jared y Chad Moldenhauer ha valido la pena. Cuphead nos presenta a dos hermanos, Cuphead y Mugman, que tras una fatídica partida en el casino del Diablo, pierden sus almas. Para recuperarlas, deben llevar las de otros deudores, a los que deberemos derrotar en singulares combates. Esta es la premisa del juego, a la que obedece el subtítulo del juego, Don't Deal with the Devil (no hagas tratos con el diablo).

Sin duda alguna, Cuphead es el juego de acción/plataformas con scroll lateral en 2D más difícil al que nos hemos enfrentado nunca. Dividido en 4 islas, en cada una encontraremos los jefes a los que derrotar, incluyendo el propio Diablo al final del todo junto a sus secuaces. Estos están en pantallas estáticas y hay que descubrir cómo se mueven y atacan para evitarlo y buscarles las cosquillas. Además, existen una serie de niveles llamados Run & Gun, con mini jefes, que sí son más propios de arcades laterales tal y como los conocemos normalmente.

Cuphead es un juego diferente, más centrado en los jefes a los que derrotar en sus pantallas que en recorrer grandes escenarios lateralmente. La habilidad con el pad es la auténtica protagonista, pudiendo saltar, disparar, movernos con velocidad hacia delante y saltar sobre algunos enemigos de color rosa. Existe una tienda en la que mejorar nuestras habilidades para hacernos más poderosos y tener más posibilidades de éxito a cambio de monedas que sacamos de los niveles. Y todo con un tratamiento gráfico y sonoro propio de las series de animación de los años 30, incluyendo efectos como si de una película antigua se tratara. Un juego único que hará las delicias de cualquier aficionado a los arcades de perspectiva lateral. ✍ Grenouille



>>>Más divertido en compañía

Aunque podemos disfrutar de Cuphead en solitario, es en compañía de un colega en modo local cuando realmente sacamos todo el jugo al título. Es más que recomendable hacerlo así, pues la satisfacción de ir derrotando a los enemigos se incrementa notablemente.

>>>Una obra de arte

Desde el principio, el aspecto del juego nos atrapa sin remedio. Es perfecta la recreación de los dibujos animados de los años 30, tanto en diseño gráfico como en el movimiento de los personajes. Y qué decir de la banda sonora, sencillamente espectacular en cada composición que escucharemos.



Cuphead y Mudhead unidos luchando contra una especie de Pájaro Loco en uno de los niveles.

RE VIEW

BadLand Games
PEGI 16
Xbox One • PlayStation 4



Rogue Trooper REDUX

Nostalgia en HD



Rogue Trooper REDUX es una remasterización del Rogue Trooper original, lanzado en 2006 -con dos nominaciones a los Premios BAFTA-, y que a su vez supuso la adaptación a videojuego de la popular serie de cómics 2000AD.

En Rogue Trooper REDUX veremos una historia de traición y venganza en los lejanos confines de la galaxia. Somos Rogue, un súper soldado manipulado genéticamente, creado para la guerra, pero que ha sido traicionado por sus superiores en la llamada Masacre de Quartz Zone. Ante eso, solo nos tenemos a nosotros mismos en el campo de batalla, con la única compañía de los biochips inteligentes de tres soldados caídos, y que llevamos en nuestro fusil, mochila y casco. Nuestra misión consistirá en abrirnos paso a través de Nu-Earth, un planeta devastado por una interminable y apocalíptica guerra, para tratar de localizar al General que nos traicionó y llevar a cabo nuestra venganza.

Para aquellos que lo jugaron en la primera Xbox, hacerse con este título les va a traer muchos recuerdos, pero sobre todo van a disfrutar de lo lindo de una versión a 1080p y 60 frames por segundo en el que van a ver todos los combates de una manera realmente cómoda, sin salto y muy, muy fluida toda la acción, lo que le da un punto más de credibilidad al juego.

Además, contamos en el añadido de tener el modo multijugador contando con el genial modo cooperativo online de 2 a 4 jugadores. Pero no es la única opción. Está también el modo Fortaleza, para defender la posición de las oleadas de enemigos; o el modo progresivo en el que tendremos que luchar por llegar a un lugar seguro.

Un título que si no lo jugasteis hace 11 años en la primera versión de Xbox, en PS2 o en PC, éste es un buen momento para hacerlo y disfrutar de los combates tácticos en tercera persona. Si lo jugasteis, recordaréis gratos momentos frente a vuestro monitor, pero con una calidad muy, pero que muy mejorada.

✍ Penélope



>>>Biochips

Lejos de sufrir bajas cuando nuestros compañeros han caído, estos se transformarán en un biochip que se instalará en nuestro equipo, potenciando nuestras habilidades, cada uno de ellos con su propia personalidad.

>>>Cuidada adaptación

No se trata en realidad de un juego nuevo -sí para los que no lo conocían-, pero para los demás, lo que se ha primado es la mejora gráfica y sonora del mismo, dándole mayor realismo y ambientación a un Rogue Trooper que se niega a pasar desapercibido.



El salto gráfico en esta versión REDUX es notable, algo que apreciarán los antiguos jugadores.



Wolfenstein II The New Colossus

Por la familia Blazkowicz

RE VIEW

Bethesda
PEGI 18
Xbox One • PlayStation 4 • PC

MachineGames se ha puesto manos a la obra para continuar con una trama tan alocada, como difícil era continuarla. Nos situamos en una realidad alternativa, en donde los alemanes han ganado la II Guerra Mundial, gracias a la detonación de una bomba atómica en Manhattan. EE.UU. ha sido invadida por la cultura de la esvástica, y el soldado Blazkowicz que espera formar una familia, no está dispuesto a que sus hijos se eduquen con dicho adoctrinamiento.

Blazkovic visitará 6 escenarios diferentes, en busca de diferentes grupos que le ayuden a levantar una revolución. Sus andanzas le llevarán a Manhattan o Nueva Orleans, que está separada por un gran muro, realizando durante el camino algunas paradas para conocer su infancia. Por estas zonas repartirá todo el plomo posible, pudiendo manejar dos armas a la vez, y de diferente clase. Sin olvidarse de los momentos de sigilo, donde un hacha destripará a todo nazi despistado, y en los que deberemos dar caza a los comandantes, sin que nadie los alerte. Estos dejarán caer las ubicaciones de los Übercommanders, 15 altos comandantes a los que deberemos dar caza para reconquistar América (preferiblemente después de pasarse la campaña). A las acciones de sigilo y acción, se unirán los elementos tácticos que hay en el escenario, si conseguimos realizar un total de muertes usándolos, nos premiaran con ventajas. Contaremos con 6 armas a escoger, entre las que destaca el fusil láser, y podremos recoger hasta 4 armas pesadas, que harán estragos en las filas nazis.

El juego se divide en dos partes, en la primera Blazkowicz contará con un exoesqueleto, y en la segunda, deberemos escoger entre tres aparatos. El arnés constrictor nos facilita la infiltración, la coraza ariete es perfecta para derribos, y los zancos de combate para momentos de altura. ✍ Jaime "Mr. Hype"





>>>El Martillo de Eva

Este submarino nazi lo usaremos como base. Aquí realizaremos algunas misiones de campaña y secundarias. Además desbloquearemos los Übercommanders con un sencillo minijuego, y podremos jugar a Wolfenstein 3D.

>>>Crónicas de Libertad

Lo forman 3 contenidos descargables, cada uno protagonizado por un personaje diferente. Un quaterback, una espía y un capitán del ejército que adoptan las características de los aparatos de Blazkowicz.



Blazkowicz demostrará su potencia de fuego con un arma en cada mano durante toda la aventura.

RE VIEW

Meridiem Games
PEGI 12
Xbox One • PS4 • PC



The Inner World: The Last Wind Monk

Contra la extinción de los Nariflautas



>>>Demasiadas pistas

El juego incorpora un sistema de pistas para aquellos momentos en los que nos veamos atascados, aunque os recomendamos no usarlas para obtener más logros. De hecho, casi se puede terminar el juego con las pistas...

>>>Tres en uno

Como en la primera entrega, donde podíamos controlar a Robert y a Laura, en esta nueva aventura en Asposia también podremos controlar en algunas ocasiones a Peck, la "fiel" paloma de nuestro protagonista.

Asposia es un mundo misterioso. Rodeado por el suelo infinito y contra todas las leyes de la física, se encuentra en un enorme espacio hueco, que se ventila únicamente a través de tres grandes fuentes de viento. La dinastía de los nariflautas ha estado vigilando Asposia durante siglos. En secreto, llenan este extraño mundo con luz y vida. Pero cuando se descubre su existencia, son cazados.

Emil, un maléfico ser, hizo creer a todos los asposianos que la dinastía está en connivencia con las fuerzas oscuras, acabando con todos los nariflautas que se encontró en su camino. En la primera entrega acabó con el líder Conroy y dejó petrificado al protagonista, Robert, único representante y heredero de los nariflautas, y el único que puede detener al malvado Emil. Sin embargo, ha estado petrificado durante tres años. Con una gran dosis de entusiasmo, pero con poca o ninguna idea de lo que realmente está haciendo, se embarca en una aventura para encontrar al legendario último monje del viento. Por supuesto, tiene una gran compañía: Peck, una paloma tan leal como él que no vuela, y Laura, una rebelde que sin duda vuela, pero solo fuera de control -y a quien Robert ama-. Todo cambia cuando se encuentran la misteriosa Mama Dola, que parece saber más sobre el destino de Robert de lo que a él le gustaría. Con esta historia nos encandila esta segunda entrega de un apasionante juego, cuyo género nos transportará a los años 90, haciendo gala de los mejores puzles de aquellas primeras aventuras que tan buenos ratos nos hicieron pasar. The Last Wind Monk es un juegazo en toda regla, aunque hay que decir que la resolución de los puzles no siempre es lógica, sino que, como el resto del juego, tienen muchos elementos desconcertantes, pero sí divertidos, como toda esta aventura. Sí, porque los desarrolladores de Studio Fizbin han dotado al juego de mucho humor, de muchos matices divertidos, con muchos giros lingüísticos -eso sí, en un perfecto inglés o alemán-, que harán sacarnos muchas sonrisas durante el juego. El sistema de control es bastante sencillo, incluso con el mando de la consola. Un juego que no debe faltar para aquellos que añoren las aventuras gráficas, pues les podemos asegurar que este título les traerá muchos momentos de diversión. ✍ Penélope



El estilo y el sabor de las mejores aventuras gráficas de los 90 están presentes en este juego.



2017. MeridiemGames.Todas las marcas, logos e imagenes son propiedad de sus respectivos dueños.Todos los derechos reservados

Syndrome

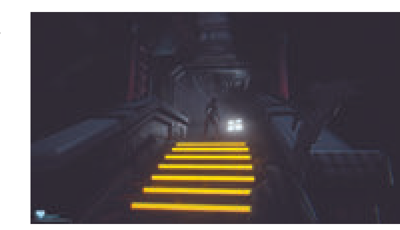
¡Oirás sus gritos!

Meridiem Games
PEGI 18
Xbox One • PlayStation 4 • PC





Nos despertamos de nuestro sueño criogenizado para encontrarnos en una sala, donde otros sujetos ya han sido despertados. Nos movemos entre pasillos metalizados, todo en primera persona. Al llegar a un ventanal nos damos cuenta de que estamos en el espacio, en el interior de una nave. Conseguimos comunicarnos con algunos tripulantes, así que no estamos solos. Aunque alguna desgracia ha pasado, ya que nos encontraremos a la mayor parte de la tripulación desmembrada por los suelos, o colgados.
Nuestra aventura será la de un recadero, que irá realizando las tareas que se le vayan ordenando. Las órdenes se las dará Neomi, la sargento de los marines espaciales, y Jimmy, un misterioso tripulante que desconfía completamente de las intenciones de los marines. Así cada nuevo objetivo nos enviará a una de las 8 cubiertas que forman la Valkenburg. Durante nuestros largos paseos por entornos oscuros, iremos encontrando diferentes enemigos, que en la mayoría de los casos deberemos esquivar. Podremos huir corriendo y buscar un sitio para escondernos, pero el personaje se cansará. Es un juego de terror, con sustos, persecuciones, y en el que tendremos que decidir cuándo usar nuestras tres armas. Una pistola, la SMG y un cañón, que no tendrán la suficiente munición para tanto enemigo, aunque les podremos golpear con una llave inglesa. Para mantener la tensión, el juego no tiene autoguardado y nuestras acciones serán en tiempo real. Leer diarios, usar y piratear terminales, los propios guardados, o mirar el mapa de cada cubierta, nos dejará indefensos a un posible ataque enemigo. Nuestra vida no se regenerará, así que para ampliarla deberemos usar botiquines o alimentos. Un juego que mezcla dos títulos icónicos como Alien Isolation, pero con más acción, y un poco de Bioshock en su argumento.



✍ Jaime "Mr. Hype"

>>>PSVR

Diseñado especialmente para jugarlo con las gafas de realidad virtual de Sony. Usaremos el Dual Shock 4 para desplazarnos y usar los objetos. La experiencia nos llevará directamente a la Valkenburg, donde experimentaremos en nuestras propias carnes los terrores que allí se esconden.

>>>Pirateo

Podremos usar una especie de tablet para piratear ordenadores. Aquí pasaremos a un minijuego, en el que dispondremos de una figura geométrica. Cuando en una de las cadenas aleatorias aparezca la misma figura, deberemos pulsar un botón, así hasta completar 3 aciertos.



La oscura y agobiante ambientación sirven para conformar diferentes escenas de terror.



Assassin's Creed Origins

Los inicios de nuestra orden

REVIEW

Ubisoft
PEGI 18
Xbox One • PC • PlayStation 4

La saga de Ubisoft ha ido moviéndose hacia delante en el tiempo con cada juego que aparecía. Sin embargo, en esta ocasión tenemos por primera vez que es al contrario, concretamente retrocediendo hasta el año 49 a.C., momento en el que se dio origen a la orden de los asesinos.

El nuevo personaje se llama Bayek, un medjay que ha sufrido una dolorosa pérdida que le llevará a buscar venganza contra aquellos que le han arrebatado lo que más quería. Así se inicia una aventura en la que recorreremos buena parte del Egipto de la época, perfectamente recreado hasta en el más mínimo detalle, incluyendo ciudades y regiones como Alejandría, Memphis, las pirámides y lagos. Las mecánicas del juego han cambiado bastante con respecto a lo que estábamos acostumbrados. Ya no podemos contraatacar, los enemigos en grupo son prácticamente letales (imprescindible tratar de luchar contra 1 o 2 a lo sumo), desaparece el mapa y se sustituye por una brújula tipo Skyrim o Fallout 4, se incorpora un amigo, Senu, águila que podemos manejar para estudiar desde el cielo la posición de los enemigos y objetivos y marcarlos para mejorar nuestra estrategia, y una vez desbloqueadas las habilidades precisas, podremos ejecutar combos y golpes especiales para mejorar en el combate.

Las misiones también han cambiado dentro de la historia principal, teniendo ahora un nivel recomendado que es casi obligatorio si no queremos morir en el intento. De este modo, las misiones secundarias son más importantes que nunca, pues nos permiten aumentar de nivel para alcanzar el requerimiento que nos exige las misiones de la historia. Y no podemos olvidarnos de los coleccionables y objetivos adicionales, como completar círculos de piedra mirando a las estrellas, alcanzar zonas elevadas para desbloquear parte del mapa o completar unos puzles en forma de acertijos para conseguir armas legendarias de gran poder. Todo, pensado para mantenernos durante muchísimas horas absortos con un juego excelente, especialmente en el apartado gráfico (impresiona subir a la pirámide de Guiza y ver el mundo desde lo alto) y la excelente banda sonora. Imprescindible.. ✍ Grenouille



>>>Un juego como obra de divulgación

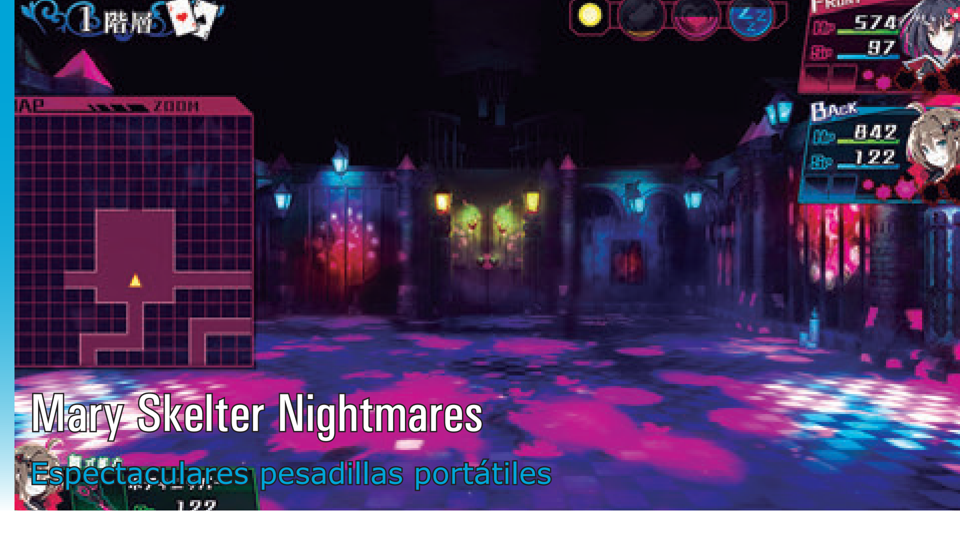
Se espera que en algún momento de 2018 Ubisoft saque un parche gratuito con el que será posible explorar todo el mapa sin problemas de enemigos ni misiones que nos distraigan e impidan nuestro movimiento. Gracias a él, podremos conocer la historia de Egipto con precisas descripciones de cuanto vemos en pantalla. Esto os puede dar una idea de lo realista que es el juego en cuanto a escenarios, pues es un aspecto en el que los desarrolladores han hecho mucho hincapié para ofrecer a los jugadores una experiencia única y cercana a la realidad de la época.



Podemos luchar a lomos de un camello o un caballo e incluso disparar varias flechas al mismo tiempo.

RE VIEW

Badland Games
PEGI 16
PSVita



Mary Skelter Nightmares

Espectaculares pesadillas portátiles



>>>Personajes de cuento

A Little Red Riding Hood (Caperucita Roja) y Alice (Alicia de El País de las Maravillas) se unen otras Blood Maidens como Sleeping Beauty (Bella Durmiente), Snow White (Blancanieves), Thumbelina (Rizitos de Oro), Cinderella (Cenicienta) o Rapunzel y Gretel. Y sí, los nombres están en el juego en inglés porque todo, voces y textos, están en este idioma. Es posiblemente el único punto negativo del juego, pues ya os avisamos que hay mucho diálogo y descripción (en alguna ocasión hemos estado casi una hora de reloj seguida leyendo y con poquísima acción), algo que sabiendo inglés, es una maravilla por la historia que se nos presenta.

Los aficionados a los JRPG están de enhorabuena con este título que nos trae Badland Games, compañía que ha realizado una clara apuesta por el género a tenor de su historial de lanzamientos. El juego en cuestión cuenta con un año de vida en Japón donde ha tenido un éxito arrollador, el mismo que estamos seguros tendrá en Occidente. Nightmares nos lleva a un futuro en el que la humanidad ha caído en manos de unos poderosos monstruos, que disfrutan torturando a los pocos humanos que quedan. Alice y Jack son dos de ellos, a los que rescata Little Red Riding Hood con sorpresa incluida durante un combate. A partir de aquí, debemos buscar sobrevivir entre tanto monstruo (llamados Marchens), en unos escenarios en los que nos movemos en primera persona cuadro a cuadro, dibujándose o no el mapa de la zona (esto depende de la dificultad escogida). Little Red Riding Hood es una de las Blood Maidens, que luchan sin descanso contra los Marchens y a las que nos uniremos. Cuentan como particularidad especial que la sangre de los enemigos proveniente de ataques críticos se puede acumular para dar lugar a una especie de frenesí en combate y/o la activación de otras habilidades como curar a otros. Además, esta sangre también se pegará a las paredes donde estemos, siendo muy importante por una razón: en algunos momentos nos aparecerán los Nightmares, criaturas invencibles de las que únicamente podemos huir para seguir vivos a oscuras, siendo imprescindible saber dónde están estas manchas de sangre para conocer el camino a seguir y no meternos en más problemas.



El juego es todo lo que un RPG busca: muchos escenarios y personajes (las Blood Maidens tienen nombre de personajes de cuento famosos) y muchas habilidades (en forma trabajos) que mejorar con el tiempo y la experiencia para desbloquear otras funciones que nos ayuden a sobrevivir. Todo en un ambiente oscuro y apocalíptico como podéis ver en las pantallas, que da gusto jugar en la portátil de Sony. Grenouille



La interfaz de combate es la habitual, con el medidor de turnos arriba y las chicas del grupo a un lado.



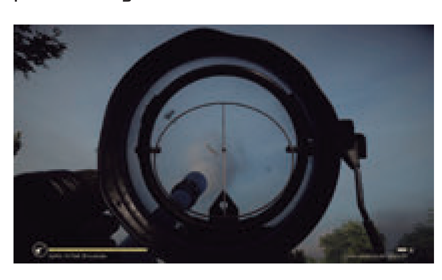
Call of Duty World War II

Regreso a los orígenes

REVIEW

Activision
PEGI 18
Xbox One • PC • PlayStation 4

Han pasado ocho años desde que jugamos el último CoD ambientado en la II Guerra Mundial. Al fin la compañía SledgeHammer Games ha decidido escuchar las críticas que recibieron las últimas entregas y los desarrolladores han decidido dejar a un lado las entregas futuristas para volver a la guerra más grande de todos los tiempos: Activision recupera el estilo de sus primeros shooters. La campaña de esta nueva entrega comienza con nuestro protagonista, Daniels, que está a punto de desembarcar en las playas de Normandía el 6 de junio de 1944, aunque no es la primera vez que visitamos estas playas en un CoD, (como hicimos en CoD World al War) pero esta vez la experiencia es mucho más realista y está mejor conseguida. No obstante, la campaña es algo corta y lineal, pero entretenida. El multijugador viene cargado de nuevos modos de juego, amén de los modos clásicos como duelo por equipos, captura la bandera, etc. También hay novedades en el aclamado modo zombis, los zombis nazis. En este modo cuatro héroes se enfrentan a los no muertos en partidas basadas en oleadas.
Respecto al apartado gráfico, no están tan bien optimizados en comparación con otros juegos como Battlefield I o Battlefront 2. Pero lo mejor es la vuelta a la "guerra clásica", lo que es un acierto con respecto a entregas anteriores. ✍ Ziralerd



>>>Carentan disponible

Es posiblemente uno de los mapas multijugador más queridos por la comunidad de CoD. Activision ha confirmado que desde el mismo día del lanzamiento del juego está disponible para aquellos que tengan el pase de temporada o la edición digital Deluxe.

>>>Una campaña corta

Como suele ser habitual en los CoD, el modo campaña se nos antoja excesivamente corto (5-6 horas a lo sumo para un jugador medio) y más una especie de calentamiento antes del gran protagonista: el multijugador online. Echamos en falta algunos mapas más, especialmente más grandes, pero sin duda, es la joya de la corona para los aficionados a la saga.



Hemos probado el juego en PC y corre de maravilla con gran calidad en equipos normales.

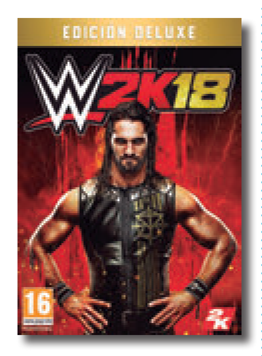
RE VIEW

Take 2
PEGI 16
PlayStation 4 • Xbox One



WWE 2K18

La unión perfecta de deporte y espectáculo



>>>Camino a la gloria
Una de las modalidades de juego dentro de Mi Carrera es la posibilidad de usar a nuestro luchador en el modo Road to Glory, que nos lleva a enfrentar al mismo contra otros oponentes de todo el mundo y conseguir así aparecer en el Hall of Fame.

>>>Todo de golpe, no
Los desarrolladores de WWE 2k18 se han cuidado muy mucho de no darnos todo el contenido que tiene el juego de golpr. Es por ello que ganaremos cajas-botín en los combates que nos darán acceso a luchadores, ropa, atributos o movimientos.

La llegada del otoño siempre nos trae buenas noticias, y una de ellas es que sabemos que 2K Sports, casi con total seguridad, cada año nos sorprende con una nueva edición de su popular juego WWE, de lucha libre.

Lejos de la polémica de si se trata de deporte o espectáculo -yo diría que los dos-, lo cierto es que hemos visto una evolución muy grata de la versión de 2017 a la de este año... No solo ya por la actualización de la base de datos, sino también por los cambios introducidos a nivel de gráficos y sonidos -se nota mucho la mejora de los modelos de los luchadores-.

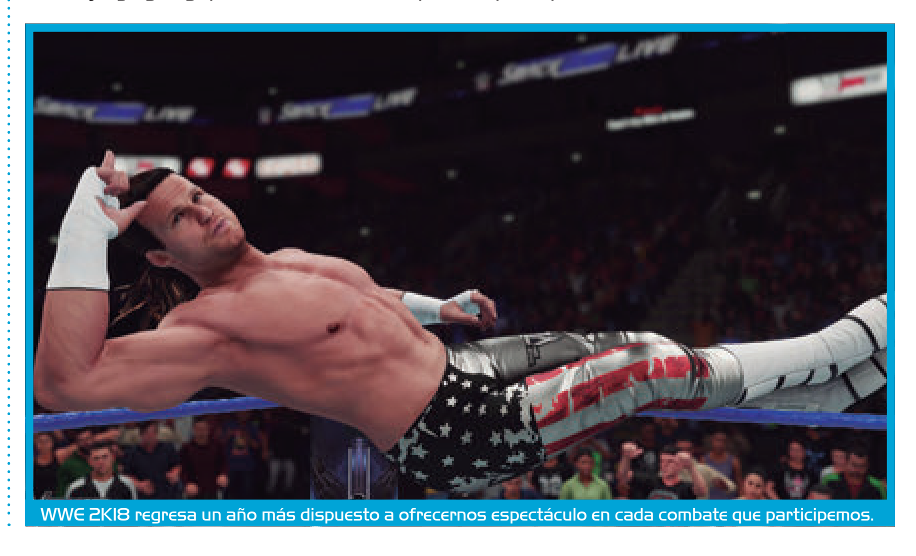
Decir que podremos contar con hasta casi 200 luchadores cada uno con sus peculiaridades, pero, claro, no estarán disponibles desde el principio. Los tendremos que ir desbloqueando a medida que ganemos combates en el juego, para luego utilizarlos en el modo Mi Carrera.

Y ya que lo mencionamos, la verdad es que los desarrolladores de Yuke's y Visual Concepts han dado una vuelta de tuerca más a las opciones de juego y hay que destacar ésta en especial, Mi Carrera, pues además de divertida, nos parece la mejor opción de disfrutar a tope del juego, llevando a nuestro luchador desde lo más bajo al salón de la fama.

Fama que podremos demostrar a través de competir online en combates con otras personas que también quieren aparecer en lo más alto, y que además nos proporcionarán “cajas-regalo” con vestimentas, aptitudes, nuevos luchadores... Y que, por cierto, no son nada difíciles de conseguir.

A todo esto se le suma que se le ha sacado todo el jugo a la potencia de las consolas de ahora, siendo los combates mucho más dinámicos y divertidos, y donde en determinados momentos, dependiendo del tipo de combate elegido, podremos ver hasta ocho luchadores en el cuadrilátero tipo Royal Rumble. ¡Menudo lío!

Sin duda alguna, WWE 2K18 se perfila como un indispensable en la juegoteca de todo amante de este deporte, en especial por el paso tan grande que ha dado respecto a la versión de la pasada temporada. Pero si no lo has probado, ¿a qué esperas para hacerte con él? ✍ Penélope


WWE 2K18 regresa un año más dispuesto a ofrecernos espectáculo en cada combate que participemos.


LEGO
MARVEL
SUPER HEROES 2
¡LA BATALLA POR TODO EL TIEMPO!
YA DISPONIBLE
7
PS4
XBOX ONE
PC
MARVEL
LEGO GAMES
games

JIM BELUSHI
JUNO TEMPLE
JUSTIN TIMBERLAKE
KATE WINSLET



Escrita y dirgida por Woody Allen

Wonder Wheel

(La noria de Coney Island)

AMAZON STUDIOS PRESENTA EN ASOCIACIÓN CON GRAVIER PRODUCTIONS UNA PRODUCCIÓN DE PERDIDO "WONDER WHEEL"
JIM BELUSHI JUNO TEMPLE JUSTIN TIMBERLAKE KATE WINSLET CASTING PATRICIA DICERTO DISEÑO DE VESTUARIO SUZY BENZINGER MONTAJE ALISA LEPSELTER, ACE
DISEÑO DE PRODUCCIÓN SANTO LOQUASTO CINEMATOGRAFÍA VITTORIO STORARO, AIC, ASC PRODUCTOR EJECUTIVO RONALD L. CHEZ PRODUCTORES EJECUTIVOS ADAM B. STERN MARK ATTANASIO
COPRODUCTORA HELEN ROBIN PRODUCIDO POR LETTY ARONSON, p.g.a. ERIKA ARONSON, p.g.a. EDWARD WALSON ESCRITA Y DIRIGIDA POR WOODY ALLEN

© 2017 GRAVIER PRODUCTIONS, INC.

amazonstudios a contracorriente films

7

ESTRENO EN CINES 22 DE DICIEMBRE